



INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCÍA HERREROS



“Formando en valores, emprendimiento y cultura proyectamos el campo hacia el futuro”

Proyecto

Convivencia & Escolar

2020





SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL SAN JOSÉ DE CÚCUTA
INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCÍA HERREROS

Resolución No. 2804 del 10 de noviembre de 2016
DANE: 25400100915101 – NIT: 807.001.601-9



“Formando en valores, emprendimiento y cultura proyectamos el campo hacia el futuro”

JUSTIFICACIÓN

En el Instituto Técnico Rafael García Herreros la Convivencia Escolar constituye un pilar fundamental en la formación integral de los educandos, por lo cual mejorar el clima escolar se consolida un fin en sí mismo, donde se asume el gran reto que demanda APRENDER A CONVIVIR.

En concordancia con lo anterior, el artículo de la UNESCO (2014) Convivencia Escolar, menciona que “En el marco del Derecho a la Educación como derecho humano fundamental, y en especial de la iniciativa “Educación para Todos”, esto significa que la convivencia escolar, entendida como prevención de violencia, generación de climas escolares constructivos/nutritivos y/o formación ciudadana, debe ser parte de la garantía del derecho y por tanto se ha ido constituyendo como un eje cada vez más central de las políticas educativas”

Además, proyectan los centros educativos como “La escuela debiese ser un espacio donde los niños construyan aprendizajes académicos y socioemocionales y aprendan a convivir de manera democrática, convirtiéndose en los protagonistas de sociedades más justas y participativas (UNESCO, 2013). Así, la educación social, emocional, ética y académica es parte del derecho humano a la educación que se debe garantizar a todos los estudiantes”.

Por ende, el proyecto de convivencia escolar de la Institución se construye desde la perspectiva del modelo de intervención psicosocial propuesto por la Organización Mundial de la Salud (OMS) y la guías Pedagógicas para la Convivencia escolar (GUIA N°49) del Ministerio de Educación Nacional.

Lo anterior teniendo en cuenta, que “en efecto, lo que funciona en materia de convivencia escolar son estrategias sistémicas a nivel de escuela completa, que contemplan acciones en los tres niveles que indica la Organización Mundial de la Salud para las intervenciones



SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL SAN JOSÉ DE CÚCUTA
INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCÍA HERREROS

Resolución No. 2804 del 10 de noviembre de 2016
DANE: 25400100915101 – NIT: 807.001.601-9



“Formando en valores, emprendimiento y cultura proyectamos el campo hacia el futuro”

psicosociales: un nivel de promoción o prevención primaria, un nivel de prevención secundaria, y un nivel de prevención terciaria.

Así mismo la Guía N° 49 la cual plasma la ruta de atención integral para la Convivencia Escolar, que expone los componentes (promoción, prevención, atención y seguimiento) y a su vez contiene datos específicos y útiles en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Convivir para la comunidad educativa en general

OBJETIVOS

GENERAL

Promover la construcción de conocimiento introspectivo y actitudes positivas para sí mismos y hacia los demás con el fin de mejorar la convivencia escolar, mediante la generación de herramientas socio-emocionales y la creación de espacios de diálogo, reflexión y trabajo colaborativo,

ESPECÍFICOS

- ✓ Identificar emociones, con el fin de conocerlas, identificarlas y vivenciarlas de la mejor forma posible, ya que se encuentran presente en cada instante de la vida (consciencia emocional - EDUEMOCIÓN).
- ✓ Gestionar emociones, con el fin de aprender a reconocer lo que sienten y manejarlo adecuadamente (regulación emocional – VOLUMEN EMOCIONAL).
- ✓ Generar estrategias de resolución de conflictos, otorgando herramientas pedagógicas que trasciendan en la vida de los educandos. (LAS 3 ERRES)



SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL SAN JOSÉ DE CÚCUTA
INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCÍA HERREROS

Resolución No. 2804 del 10 de noviembre de 2016
DANE: 25400100915101 – NIT: 807.001.601-9



“Formando en valores, emprendimiento y cultura proyectamos el campo hacia el futuro”

- ✓ Apropiar las estrategias de resolución de conflictos, con el fin de generar ambientes escolares propicios y saludables que permitan vivir en paz y armonía. (convivencia escolar – CON-VIVE PAZ-IFICA-MENTE)

INTRODUCCIÓN

Nube de Colores, es el Proyecto de Convivencia Escolar con el cual el Instituto técnico Rafael García Herreros le apuesta a APRENDER A CONVIVIR, y así mismo reta a toda la comunidad educativa a sumar a este proyecto, desde su aporte a un mundo mejor para mí, para ud, para ustedes, para nosotros, donde su legado imparta luz y esperanza para los corregimientos de Palmarito y Banco de Arena.

Aquí se tiene como objetivo central: Promover la construcción de conocimiento introspectivo y actitudes positivas para si mismos y hacia los demás con el fin de mejorar la convivencia escolar, mediante la generación de herramientas socioemocionales y la creación de espacios de dialogo, reflexión y trabajo colaborativo.

Así mismo tiene como propósito generar el proceso de enseñanza/aprendizaje: Asumir de manera pacífica y constructiva los “conflictos”, haciendo hincapié que estos son inherentes a la acción humana, lo que no es inherente al ser humano es la violencia y la guerra.

Por lo anterior se han diseñado 4 actividades que se llevaran a cabo en el transcurso de los periodos académicos, liderado por el docente titular y en una fecha informada con antelación para el desarrollo de estas en todas las sedes de la institución.

Durante el primero periodo se realizará el taller de identificación de emociones “EDUEMOCIÓN”, continuando en el segundo periodo con la gestión de emociones “VOLUMEN EMOCIONAL”, en el tercer periodo se llevará a cabo el taller de estrategias para la resolución de conflictos “LAS 3 ERRES” y finalizando el cuarto periodo con el taller de convivencia escolar “CON-VIVE PAZ-IFICA-MENTE”.



SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL SAN JOSÉ DE CÚCUTA
INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCÍA HERREROS

Resolución No. 2804 del 10 de noviembre de 2016
DANE: 25400100915101 – NIT: 807.001.601-9



“Formando en valores, emprendimiento y cultura proyectamos el campo hacia el futuro”

Concluyendo la realización del Proyecto con estímulos a docentes, estudiantes y padres de familia en las categorías de mediadores pacíficos y otra como agentes activos y constructores de paz de la Institución Educativa.

PROYECTO DE CONVIVENCIA ESCOLAR 2020

INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCÍA HERREROS

PRIMER PERIODO:

EDUEMOCIÓN

Importante en el desarrollo de ser humano: Amar su cambio, apoyar su proceso, comprender su carácter.

OBJETIVO: Otorgar herramientas pedagógicas, en el área de “Inteligencia emocional”, que permitan contribuir en la formación integral de los niños, niñas y jóvenes del Instituto Técnico Rafael García Herreros y así mismo se favorezca la construcción de paz y ciudadanía.





SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL SAN JOSÉ DE CÚCUTA
INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCÍA HERREROS

Resolución No. 2804 del 10 de noviembre de 2016

DANE: 25400100915101 – NIT: 807.001.601-9

“Formando en valores, emprendimiento y cultura proyectamos el campo hacia el futuro”



TRANSICIÓN

OBJETIVO: Identificar y vivenciar las emociones.

INTRODUCCIÓN:



emociones con monstruos.pdf

<https://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com/blog/fichas-reconocer-emociones>

Canción

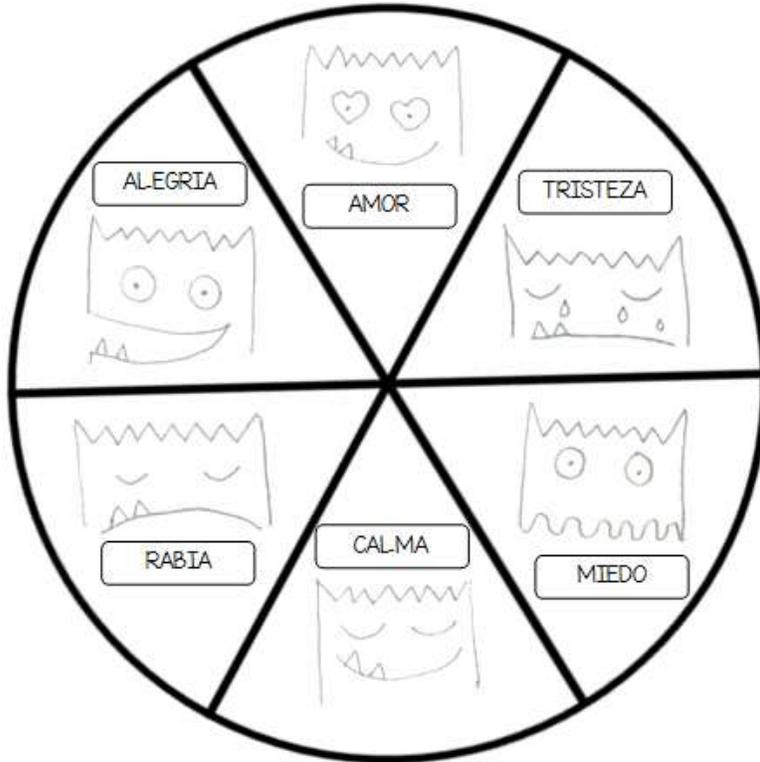
CANCION DE LAS EMOCIONES: <https://www.youtube.com/watch?v=0fShGWewskw&t=108s>

APLICADA: <https://www.youtube.com/watch?v=4D-opEyCOJY>

EL TREN DE LAS EMOCIONES: <https://www.youtube.com/watch?v=V-M4LgQ5EE8>

APLICADA: <https://www.youtube.com/watch?v=xx6FRrC22fy>

FICHA DE LAS EMOCIONES PARA COLOREAR



PRIMERO A SEGUNDO

OBJETIVO: Identificar y vivenciar las emociones

INTRODUCCIÓN

ACTIVIDAD ROMPE HIELO: <https://www.youtube.com/watch?v=2PSeSortrpw>

ACTIVIDAD: El docente distribuirá por equipos el grupo, la idea central es entregar a cada equipo el puzle completo (a color), es decir con las 6 emociones recortadas previamente, posteriormente le pondrá un nombre a cada equipo, lo registrara en el tablero e igualmente tomará el tiempo utilizado por cada uno de estos, finalmente premiar (desde lo



SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL SAN JOSÉ DE CÚCUTA
INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCÍA HERREROS

Resolución No. 2804 del 10 de noviembre de 2016
DANE: 25400100915101 – NIT: 807.001.601-9



“Formando en valores, emprendimiento y cultura proyectamos el campo hacia el futuro”

pedagógico).

Puzzle Emocional
El Monstruo de Colores

Mundo de Rukkia
www.mundoderukkia.com

PAZ RELAJACIÓN TRANQUILIDAD		ENFADARSE INJUSTICIA GRITOS	
	CALMA		RABIA
ESTAR SOLO NO QUERER HACER NADA		HUIR COBARDE ESCONDERSE	
	TRISTEZA		MIEDO
ENAMORADO		REIR FELIZ CONTENTO	
	AMOR		ALEGRÍA

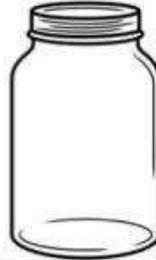
www.mundoderukkia.com

EL MONSTRUO DE COLORES

Ayúdame a poner mis emociones en su lugar. Pinta cada frasco del color que corresponde. ¿Qué emoción guardarás en el último frasco?



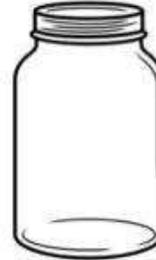
Aprender
juntos.cl



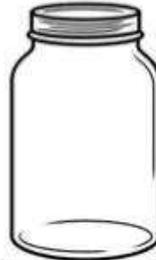
Alegría



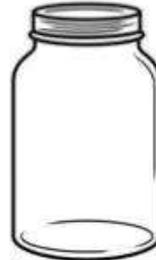
Tristeza



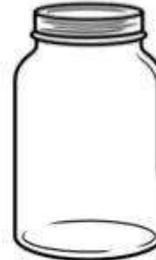
Enojo



Miedo



Calma

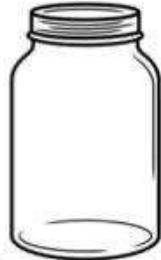


EL MONSTRUO DE COLORES

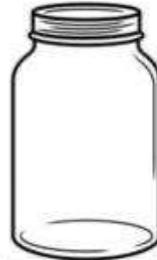
Ayúdame a poner mis emociones en su lugar. Pinta cada frasco del color que corresponde. ¿Qué emoción guardarás en el último frasco?



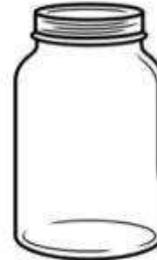
Aprender
juntos.cl



Alegría



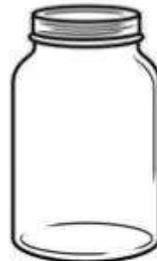
Tristeza



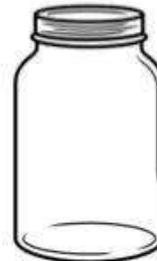
Enojo



Miedo



Calma





TERCERO A QUINTO

Objetivo: Identificar y vivenciar nuestras emociones, reconociendo su funcionalidad.

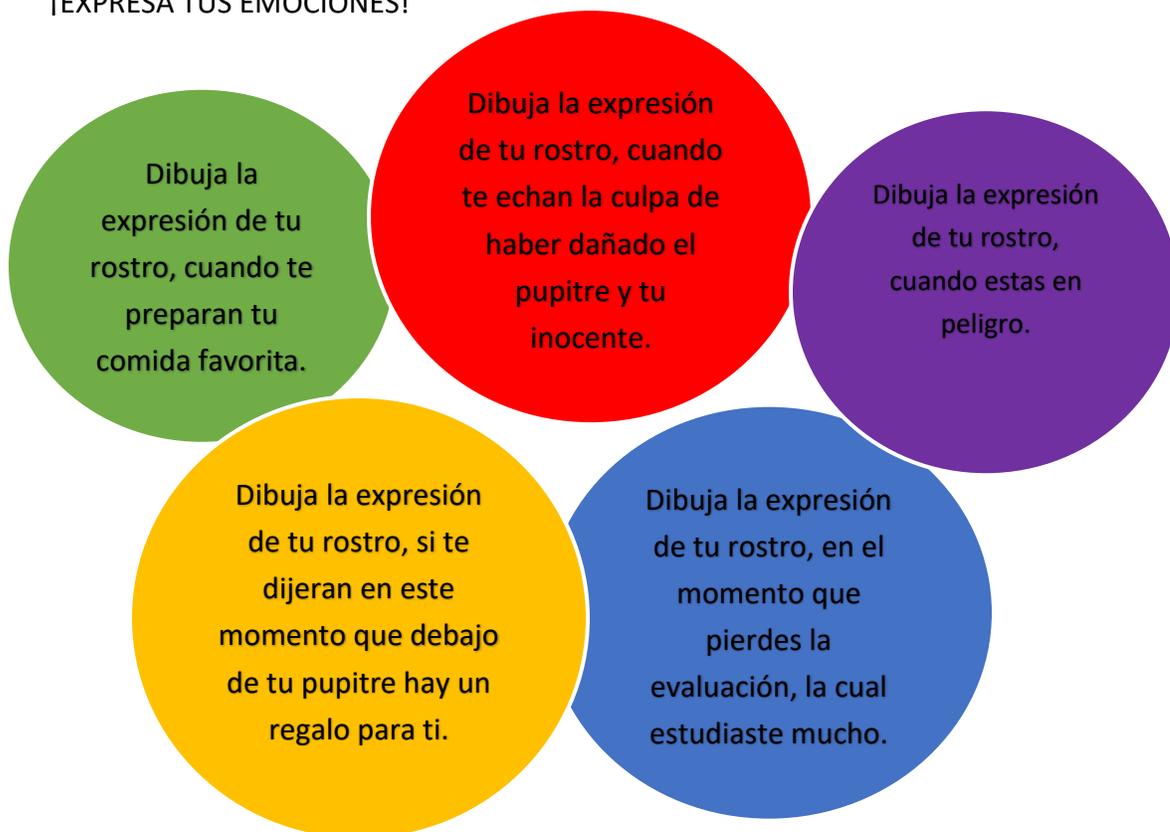
INTRODUCCIÓN

ACTIVIDAD ROMPE HIELO: Juego de los Zoombies.

Organizar de forma circular los estudiantes, el facilitador o docente simula ser un “zombie”, ubicando sus manos al frente, contando hasta 3 para que todo el grupo cambie de puesto (se ubique en diferentes sillas), posteriormente el/la estudiante que quede sin silla asumirá el rol de zombie. (Aproximadamente 7 veces repetir)

1. Conformar (5) equipos de trabajo y entregarles una ficha por equipo:
Dibujar en la bomba (cara/rostro) de la emoción experimentada en las situaciones escritas.

¡EXPRESA TUS EMOCIONES!





SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL SAN JOSÉ DE CÚCUTA
INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCÍA HERREROS

Resolución No. 2804 del 10 de noviembre de 2016
DANE: 25400100915101 – NIT: 807.001.601-9



“Formando en valores, emprendimiento y cultura proyectamos el campo hacia el futuro”

2. Explicación “Funciones adaptativa” (P. Ekman)

EMOCIÓN BÁSICA	LENGUAJE FUNCIONAL
ALEGRÍA	Afiliación
ASCO	Rechazo
IRA/RABIA	Autodefensa
MIEDO	Protección
SORPRESA	Exploración
TRISTEZA	Reintegración, reflexión

3. Juego en equipo: Construir cada equipo de trabajo, una situación (casa/colegio) donde se pueda identificar una emoción y representarla o actuarla frente a sus compañeros:

Ejemplo: Dos niños en el salón de clase peleando por una silla (Ira/rabia).

Todo un grupo de amigos jugando al escondite (Alegría).

Retroalimentación: Video: Solo Respira Ayuda a los niños a lidiar con las emociones.

<https://youtu.be/qn63c9JgoN8>.



SEXTO A OCTAVO

OBJETIVO: Identificar las emociones en diversas situaciones de la vida cotidiana, reconociendo su funcionalidad.

INTRODUCCIÓN

ACTIVIDAD ROMPE HIELO:

1. Formar 2 equipos, a cada uno se le entregara una bomba y se le pedirá que al pasar la bomba diga nombre del compañero y parte del cuerpo con que este pasara la pelota, así hasta que todos hayan tenido la oportunidad de tener la bomba.
Ej: Para Andrea, con el pie derecho.
2. El mundo de la Alegría y la tristeza

La clase va a contar con dos lugares principales, cada uno situado en la esquina del salón, el mundo de la alegría y el mundo de la tristeza.

Inicialmente, los estudiantes se ubicarán formando un círculo y posteriormente se programan canciones, las cuales se tomarán su tiempo para escuchar y dependiendo de la emoción que les provoque, los estudiantes se desplazarán al “mundo” que más corresponde a la emoción que evoque.

1. Tones and I - Dance Monkey (Lyrics)
2. Vivir mi vida - Marc Anthony
3. Amor Eterno (tristeza) – Rocío Durcal
4. Black Eyed Peas, J Balvin - RITMO (Bad Boys For Life)
5. De dónde vengo yo - Chocquibtown

JUEGO: EDUEMOCIÓN

- Conformar 8 equipos de trabajo (Con igual número de estudiantes)
- Elegir un estudiante como Co-facilitador, quien dirigirá la actividad con el/la docente.
- Entregar un EMOBINGO
- Iniciar el juego al mejor estilo del BINGO, sacar pétalo por pétalo y leer la emoción escrita, mientras los participantes van doblando en pétalo mencionado.
- Cantar EMOBINGO, quien doble “todos” los pétalos de la flor y adicionalmente mencione la emoción faltante.



SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL SAN JOSÉ DE CÚCUTA
INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCÍA HERREROS

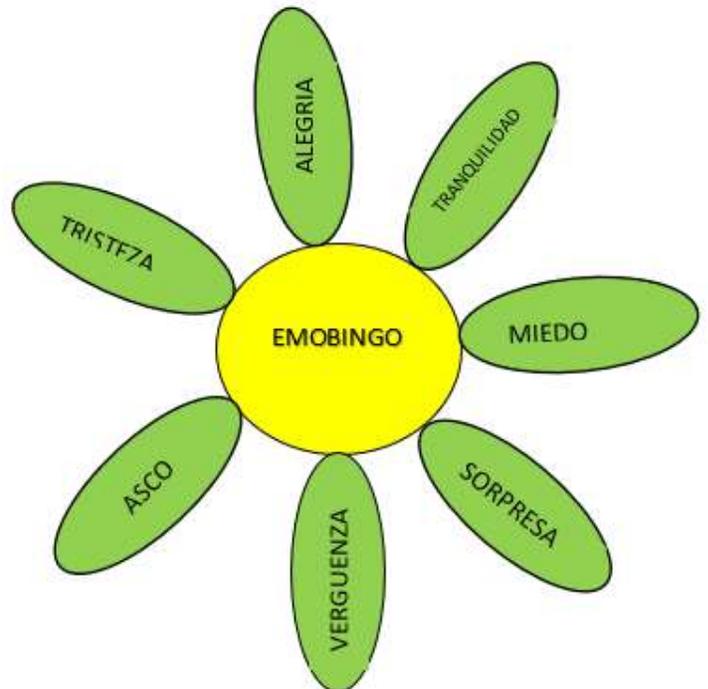
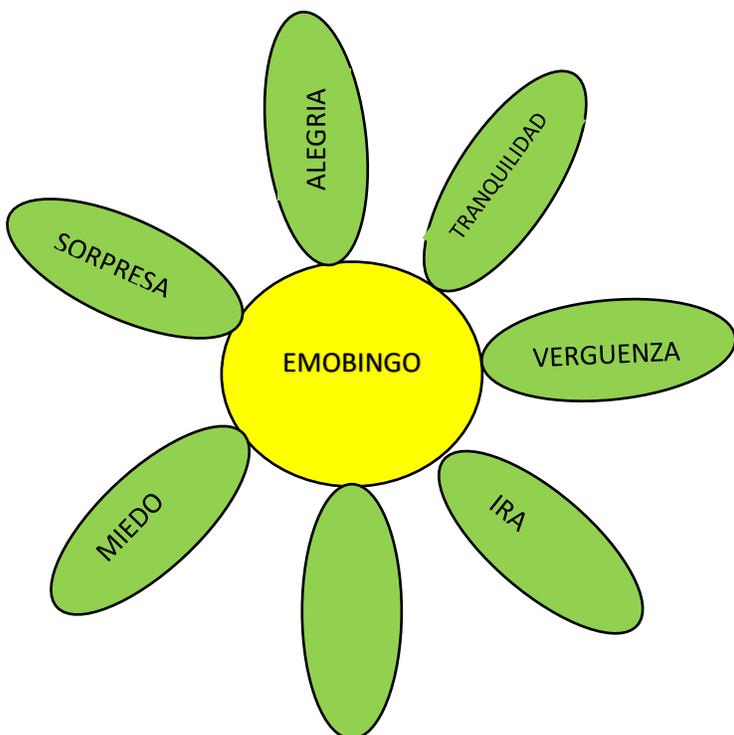
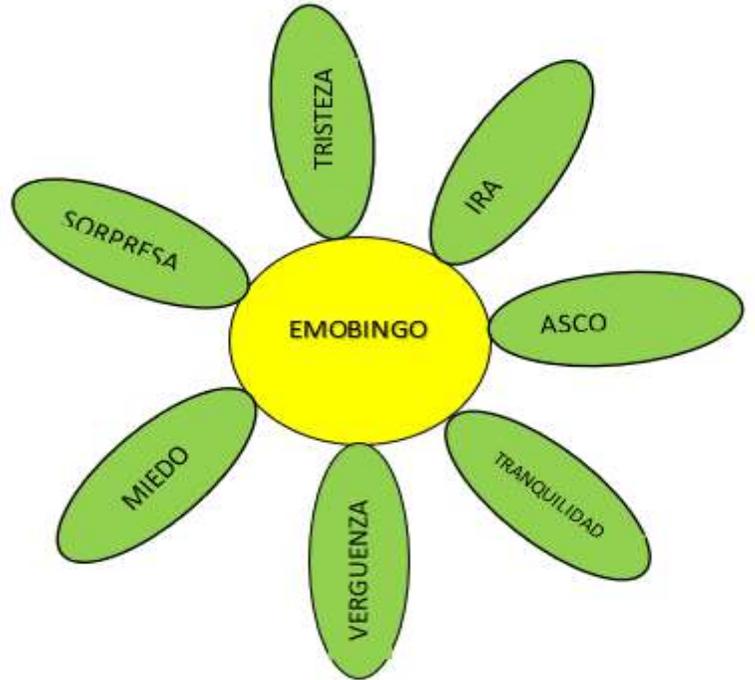
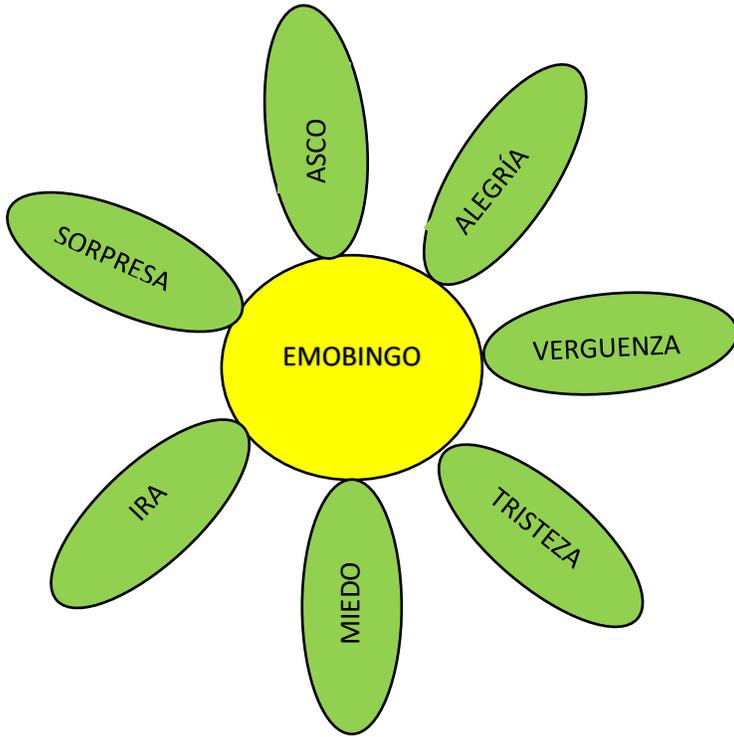
Resolución No. 2804 del 10 de noviembre de 2016
DANE: 25400100915101 – NIT: 807.001.601-9



“Formando en valores, emprendimiento y cultura proyectamos el campo hacia el futuro”

-Finalmente el grupo saldrá al frente a representar dicha emoción.

-En caso de cantar EMOBINGO y no identificar la emoción faltante el juego se iniciará nuevamente.



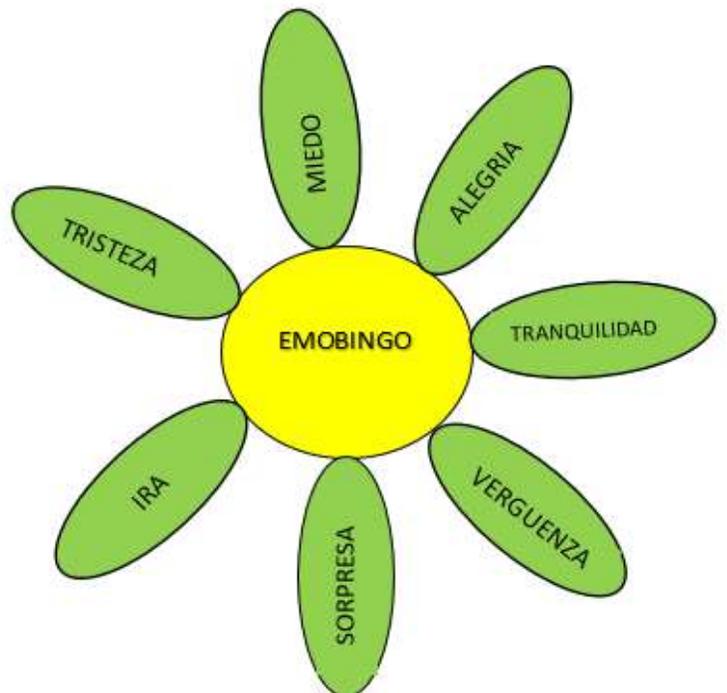
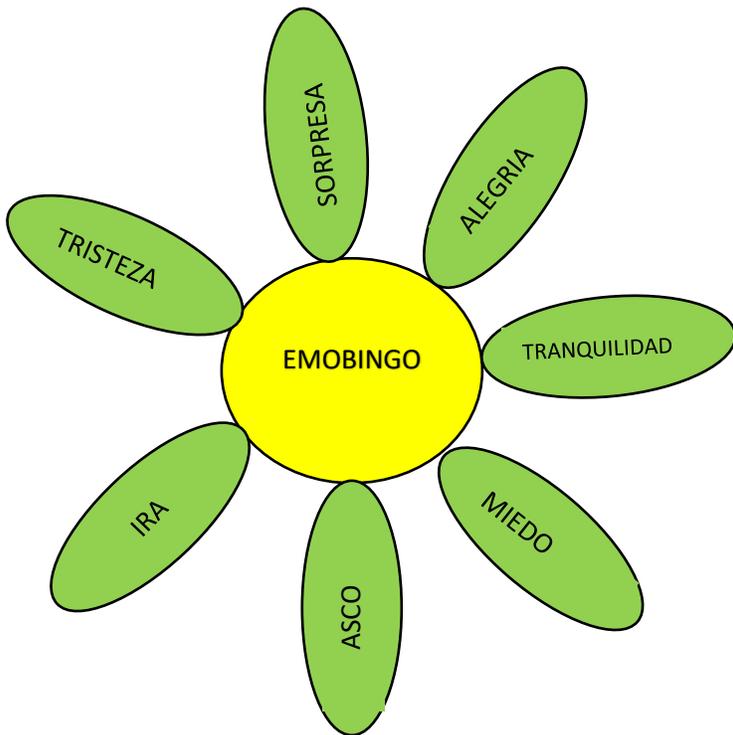
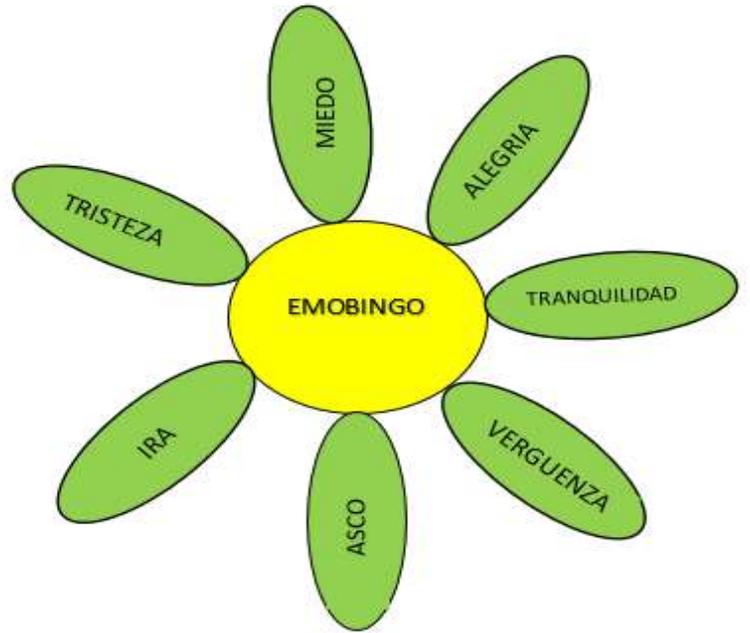
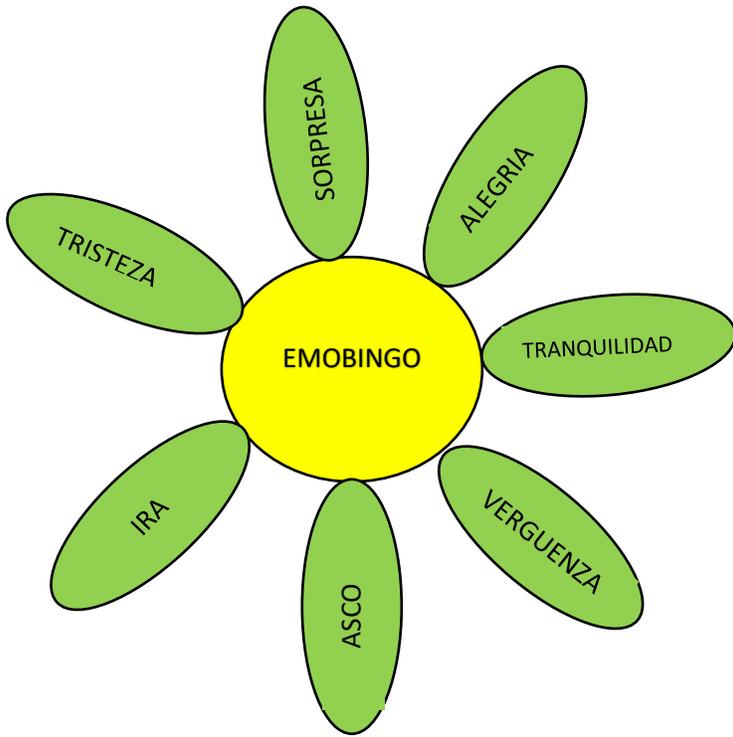


SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL SAN JOSÉ DE CÚCUTA
INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCÍA HERREROS

Resolución No. 2804 del 10 de noviembre de 2016
DANE: 25400100915101 – NIT: 807.001.601-9



“Formando en valores, emprendimiento y cultura proyectamos el campo hacia el futuro”





1. Explicación “Funciones adaptativa” (P. Ekman)

EMOCIÓN BÁSICA	LENGUAJE FUNCIONAL
ALEGRÍA	Afiliación
ASCO	Rechazo
IRA/RABIA	Autodefensa
MIEDO	Protección
SORPRESA	Exploración
TRISTEZA	Reintegración, reflexión

Retroalimentación: Video: Solo Respira Ayuda a los niños a lidiar con las emociones.

<https://youtu.be/qn63c9JgoN8>.

NOVENO A ONCE

OBJETIVO: Identificar las emociones en diversas situaciones de la vida cotidiana, reconociendo su funcionalidad.

INTRODUCCIÓN

ACTIVIDAD ROMPE HIELO:

1. Formar 2 equipos, a cada uno se le entregara una bomba y se le pedirá que al pasar la bomba diga nombre del compañero y parte del cuerpo con que este pasara la pelota, así hasta que todos hayan tenido la oportunidad de tener la bomba.
 Ej: Para Andrea, con el pie derecho.

ACTIVIDAD: Formar grupos de (5 estudiantes) y asignaran un líder por grupo, los cuales pasaran al frente a resolver el juego de memoria: MEMOCIÓN, y se escribirá cuantas adivinas cada equipo.

ME	MO	CI	ON
Momento de Fuego cruzado entre los grupos al margen de la ley, en presencia tuya	VERGUENZA	TRANQUILIDAD	Te hacen una llamada para informarte que eres el beneficiario de una beca de estudio.
SORPRESA	ALEGRIA	Momento en el que nombran los estudiantes que se quedan recuperando	Unos compañeros de clase de clase de ofenden constantemente y tú



		en noviembre y tú sabes que estudiaste honesta conscientemente.	siempre educadamente les solicitas respeto.
TRISTEZA	Fallecimiento de familiar.	24 de diciembre y toda la familia reunida en la cena. (Navidad).	ASCO
Comerse un alimento en mal estado.	Emoción que experimentas cuando tu mamá cuenta secretos tuyos a tus amigos	IRA	MIEDO

Concluir la actividad con retroalimentación participativa.

SEGUNDO PERIODO

Gestión de las Emociones

“VOLUMEN EMOCIONAL”

La principal esperanza de una nación descansa en la adecuada educación de su infancia.

Erasmus

TRANSICIÓN

Actividad Recreativa: “Me imagino que eres”

El juego consiste en reconocer el esquema corporal de los compañeros y se desarrolla en grupo. Todos los niños deberán estar sentados en ronda y el/la docente deberá vendar los ojos de un compañero. Una vez que lo acompaña a dar vueltas por la ronda, lo para delante de otro compañero y éste tendrá que adivinar quién es, ayudándose a través de pistas (cómo viste el niño, qué gustos tiene, la voz que tiene, cómo es su pelo al tacto, etc.).





SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL SAN JOSÉ DE CÚCUTA
INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCÍA HERREROS

Resolución No. 2804 del 10 de noviembre de 2016
DANE: 25400100915101 – NIT: 807.001.601-9



“Formando en valores, emprendimiento y cultura proyectamos el campo hacia el futuro”

Actividad Central: Película Intensamente

<https://www.youtube.com/watch?v=CxDtZjzeNyl>

Actividad Práctica:

Relacionar los personajes de la película con Emoji de emociones (1 para cada estudiante).
Finalmente encierra con un círculo la emoción con la cual se identifique el estudiante hoy.



SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL SAN JOSÉ DE CÚCUTA
INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCÍA HERREROS

Resolución No. 2804 del 10 de noviembre de 2016
DANE: 25400100915101 – NIT: 807.001.601-9



“Formando en valores, emprendimiento y cultura proyectamos el campo hacia el futuro”

PRIMERO Y SEGUNDO

Actividad Recreativa: “Gallinita ciega”

Se trata de un juego bastante divertido y popular entre los niños de países como México, España y Estados Unidos. Consiste en vendar los ojos a un participante y darle varias vueltas para que quede un poco desorientado para que encuentre a los demás niños. Colocar música de fondo a gusto del docente.



Actividad Central:

EL MONSTRUO DE LOS COLORES - VIDEOCUENTO <https://www.youtube.com/watch?v=S-PTa20NNrI>

LA TÉCNICA DE LA TORTUGA <https://www.youtube.com/watch?v=PtBi9BVLD6o>

Actividad Práctica: Describe en tu cuaderno con que emoción te identificas hoy y dibújate.



TERCERO A QUINTO

Actividad Recreativa: “Mis deseos”

En esta actividad todos dibujarán el contorno de su mano en una hoja de papel, la decorarán a su gusto y escribirán deseos o algo que le quieran decir dentro de la palma o fuera de ella para esa o ese compañero que se encuentra a su derecha, luego cada uno la pegará en la espalda con cinta de su compañero y haremos un paseo alrededor leyendo los deseos que tienen escritos en la espalda. De esta manera, hablaremos sobre la importancia de valorarnos y querernos como humanos.



Actividad Central:

EL MONSTRUO DE LOS COLORES - VIDEOCUENTO <https://www.youtube.com/watch?v=S-PTa20NNrI>



SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL SAN JOSÉ DE CÚCUTA
INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCÍA HERREROS

Resolución No. 2804 del 10 de noviembre de 2016

DANE: 25400100915101 – NIT: 807.001.601-9



“Formando en valores, emprendimiento y cultura proyectamos el campo hacia el futuro”

EL TEATRILLO DE LAS EMOCIONES

Esta actividad consiste en crear un pequeño guion de teatro donde representaremos historias inventadas por los propios niños y donde aparecerán diferentes emociones.

Para ello necesitamos:

✓ Algunos personajes: que pueden ser juguetes o figuritas (en el aula) o marionetas o peluches o títeres de palo que podemos hacer de forma casera, por ejemplo, con personajes de nuestros cuentos preferidos. (Espacio libre para ser creativos)

✓ Dos dados: uno con las emociones básicas y otro con objetos o lugares.

Como se juega:

Formar equipo de dos estudiantes, los cuales escogen sus personajes (de la vida real o superhéroes) y tira los dados dos veces. Ahora debe inventar (y representar) una historia donde aparezcan las dos emociones que le han salido y los dos elementos del otro dado.

VARIANTE: "Superhéroes en apuros"

Si tienes figuritas de superhéroes como Spiderman, Superman o similares, vamos a inventar una historia donde estos personajes experimenten emociones desagradables como tristeza, miedo, enfado, Es importante que los niños y niñas se den cuenta que todos sentimos todas las emociones y que éstas no son malas.

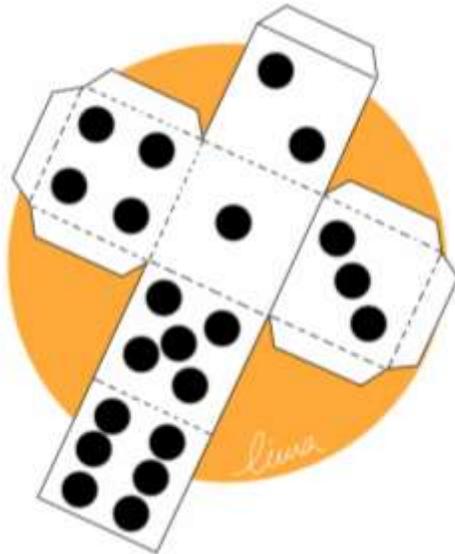


SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL SAN JOSÉ DE CÚCUTA
INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCÍA HERREROS

Resolución No. 2804 del 10 de noviembre de 2016
DANE: 25400100915101 – NIT: 807.001.601-9



“Formando en valores, emprendimiento y cultura proyectamos el campo hacia el futuro”



RIO
COLEGIO
CASA
COLORES
ZAPATOS
JUGUETES

ALEGRÍA
TRISTEZA
MIEDO
RABIA
VERGUENZA
CALMA

Ejemplo: Superhéroe / Superman

Emociones / Alegría y Tristeza

Lugres y/o objetos/ casa y rio

Construye tu propia historia, ¡Manos a la obra es hora de imaginar para crear!

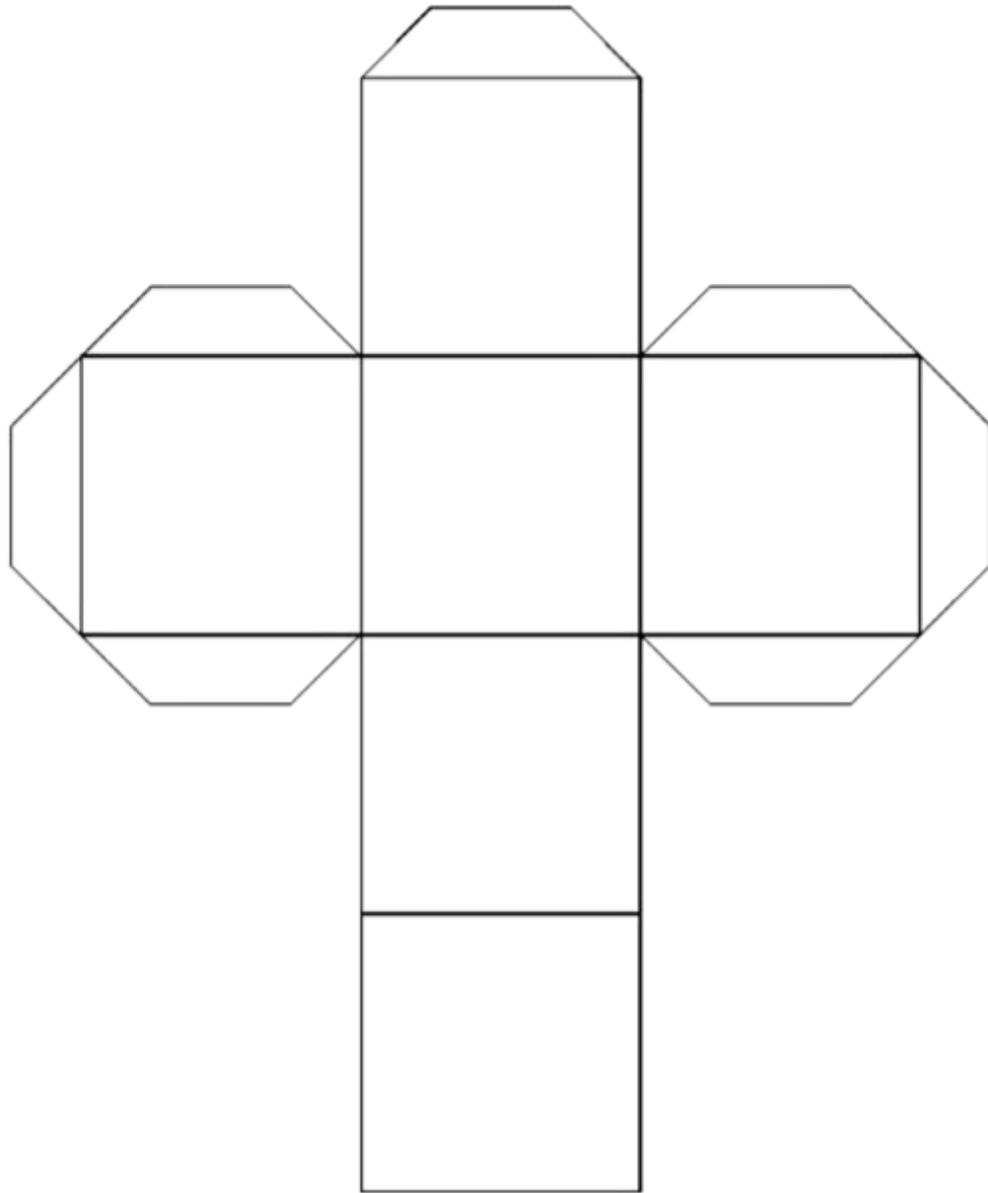


SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL SAN JOSÉ DE CÚCUTA
INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCÍA HERREROS

Resolución No. 2804 del 10 de noviembre de 2016
DANE: 25400100915101 – NIT: 807.001.601-9



“Formando en valores, emprendimiento y cultura proyectamos el campo hacia el futuro”



www.sigilofdreams.com

Actividad Práctica: Formar un círculo con los estudiantes y exponer su obra de arte.



SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL SAN JOSÉ DE CÚCUTA
INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCÍA HERREROS

Resolución No. 2804 del 10 de noviembre de 2016

DANE: 25400100915101 – NIT: 807.001.601-9



“Formando en valores, emprendimiento y cultura proyectamos el campo hacia el futuro”

SEXTO A OCTAVO

Actividad Recreativa: “Sigue mis huellas”

El docente pegará las huellas de forma lógica para que los estudiantes puedan caminar pisando la secuencia de cada huella.

Descargar música de fondo: <https://www.youtube.com/watch?v=2KXuM7bVP9E>





SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL SAN JOSÉ DE CÚCUTA
INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCÍA HERREROS

Resolución No. 2804 del 10 de noviembre de 2016
DANE: 25400100915101 – NIT: 807.001.601-9



“





SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL SAN JOSÉ DE CÚCUTA
INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCÍA HERREROS

Resolución No. 2804 del 10 de noviembre de 2016
DANE: 25400100915101 – NIT: 807.001.601-9





SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL SAN JOSÉ DE CÚCUTA
INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCÍA HERREROS

Resolución No. 2804 del 10 de noviembre de 2016
DANE: 25400100915101 – NIT: 807.001.601-9





SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL SAN JOSÉ DE CÚCUTA
INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCÍA HERREROS

Resolución No. 2804 del 10 de noviembre de 2016
DANE: 25400100915101 – NIT: 807.001.601-9





Actividad Central: Dominó de los sentimientos

Título DOMINÓ DE LOS SENTIMIENTOS

Descripción Se forman grupos de 4 ó 5 personas.

A cada grupo se les da un juego del dominó.

A continuación, se les indica las siguientes instrucciones:

- Este juego es similar al clásico dominó.
- Cada ficha tiene dos entradas que coinciden con una ficha por la izquierda y otra por la derecha.
- Para saber si lo han hecho bien, debes saber que el juego de fichas se cierra sobre sí mismo y no sobra ninguna.
- Se puede empezar.

En este punto cada grupo empieza a organizarse de una manera u otra. Se debe estar muy atento a como se desarrolla el juego porque da muchas ideas para tratar el tema de debate. Cuando la mayoría de los grupos acaba se comienza el debate sobre cómo les ha ido en el juego. Si no se sabe cómo empezar con estas preguntas: - ¿Cómo se han sentido en el juego? - ¿Cómo iniciaron el juego? - ¿Cambiaron la estrategia? - ¿Cuál era la finalidad del juego? - ¿Hubiera podido acabar sin necesitar la ayuda de los demás?

Duración 40 minutos

Metodología Trabajo cooperativo

Materiales: Fichas del dominó de sentimientos del Anexo I

Observaciones para su aplicación: Distribución cómoda para que puedan jugar los grupos



SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL SAN JOSÉ DE CÚCUTA
INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCÍA HERREROS

Resolución No. 2804 del 10 de noviembre de 2016
DANE: 25400100915101 – NIT: 807.001.601-9



“Formando en valores, emprendimiento y cultura proyectamos el campo hacia el futuro”

Fuente: Educar las emociones y los sentimientos, Manuel Segura y Margarita Arcos, Ed. Narcea, 2003

Dificultad para el tutor: Fácil

Anexos: Fichas de dominó de los sentimientos

Te dan la nota de un examen difícil y estás aprobado	Desprecio	Tienes que operarte y te dicen que hay riesgos graves	Alegría
Confiabas mucho en una persona y de pronto te das cuenta de que te ha engañado	Miedo	Veo a la chica con la que salgo bailando cariñosamente con otro	Desengaño
Te dicen que a tu perro lo ha matado un camión	Vergüenza	Alguien te demuestra en público que dijiste una mentira muy grande por presumir	Celos
Jugando golpeo sin querer a un compañero y éste me insulta con la palabra que más hiera	Envidia	Tengo un examen mañana y todavía me queda por estudiar la mitad de la materia	Ira



SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL SAN JOSÉ DE CÚCUTA
INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCÍA HERREROS

Resolución No. 2804 del 10 de noviembre de 2016
DANE: 25400100915101 – NIT: 807.001.601-9



“Formando en valores, emprendimiento y cultura proyectamos el campo hacia el futuro”

Llevas 2 meses en el extranjero y te acuerdas de una persona a quien echas mucho de menos	Fobia	Me molesta mucho encerrarme en un ascensor	Tristeza
Saco muy buenas notas y me río de una compañera suspendida	Amistad	Hay una persona especial con quien puedo compartir mis alegrías y tristezas	Nostalgia
Te han hecho una entrevista de trabajo y te dicen que hay muchas posibilidades de contratarte	Enamora- miento	Tengo un calzado nuevo y cómodo pero me compro otro porque es de una marca más famosa	Esperanza
En un pueblo, dos familias están enemistadas a muerte por un conflicto de límites de sus parcelas	Sorpresa	Un blanco rico y fuerte mira con mucha superioridad a un negro pobre, afectado por el sida	Odio
Vas a entrar en tu calle con el coche y ves inesperadamente que hay un zanja	Aburrimiento	No me gusta el fútbol y mi padre se empeña en que estemos todos con él viendo el partido	Angustia
Existe una persona única, con que me gustaría compartir toda mi vida	Asco	Voy por la calle y veo que alguien ha vomitado en la acera	Orgullo
Quieres ir a Inglaterra y empiezas a estudiar inglés con mucha energía	Capricho	Una chica muy guapa de mi clase es admirada por los compañeros, pero a mí no me tiene en cuenta	Entusiasmo



SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL SAN JOSÉ DE CÚCUTA
INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCÍA HERREROS

Resolución No. 2804 del 10 de noviembre de 2016
DANE: 25400100915101 – NIT: 807.001.601-9



“Formando en valores, emprendimiento y cultura proyectamos el campo hacia el futuro”

Actividad Práctica: Redactar tu propia ficha de hoy: Emoción y la descripción de esta.

NOVENO A ONCE

Actividad Recreativa: “La Batalla de los Números”

Se divide el grupo en dos y se entregan hojas con números escritos del cero al nueve a cada grupo. Luego el que dirige el grupo va a pedir que forme el número 15 teniendo en cuenta que va pedir que forme varios números y el grupo que lo forme rápidamente es el ganador. Por favor colocar música de fondo suave y activa.

En el siguiente video podrás encontrar un ejemplo del juego:

<https://www.youtube.com/watch?v=vNDAlj16-xI>





SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL SAN JOSÉ DE CÚCUTA
INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCÍA HERREROS

Resolución No. 2804 del 10 de noviembre de 2016
DANE: 25400100915101 – NIT: 807.001.601-9



“Formando en valores, emprendimiento y cultura proyectamos el campo hacia el futuro”

Actividad Central: <https://www.youtube.com/watch?v=fSdmC-dzCxA>

Actividad Práctica: BOTE DE LA COMUNICACIÓN

1. Construir un Baúl (con la mayor creatividad posible),
2. Cada estudiante hará un papel, describiendo situaciones, sentimientos y emociones positivas compartidas con un compañero, esta puede ser de años anteriores o el presente, la idea central es que el compañero esté presente.
3. OBSERVACIÓN: No se pueden escribir los nombres.

Este es un recurso muy potente para que cada uno exprese sus emociones, pueda verbalizar delante de los demás las cosas que le gustan (y las que no) y empatee con el resto de miembros de la familia o compañeros de clase.

Además, ayuda a crear vínculos afectivos y emotivos fuertes, propicia la comunicación y el diálogo respetuoso y refuerza la autoestima de todos los participantes. Es tan simple como tener un bote y papeles donde escribir esas cosas que los otros han hecho por nosotros y que nos han hecho sentir bien, usando la frase: "Me gustó cuando...".

Luego nos reunimos, abrimos el bote, leemos las frases y tratamos de averiguar las personas implicadas. Luego dejamos que éstas comenten lo que pasó y cómo se sintieron, dándoles espacio para que se expresen libremente y sientan que nos importan las cosas que les suceden y los sentimientos que experimentan en su día a día.

Luego dejamos que esas dos personas implicadas comenten lo que pasó aquel día y cómo se sintieron. Es importante dar este espacio para que expresen sus emociones y sientan que tienen toda la atención de los demás, que nos interesamos por sus sentimientos y por las cosas que les suceden a diario.

Actividad de cierre: En una palabra, la emoción o el sentimiento experimentado en la actividad.

REGALO

EL VERDADERO VALOR DEL ANILLO

Érase una vez un joven que acudió a un sabio en busca de ayuda.



SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL SAN JOSÉ DE CÚCUTA
INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCÍA HERREROS

Resolución No. 2804 del 10 de noviembre de 2016
DANE: 25400100915101 – NIT: 807.001.601-9



“Formando en valores, emprendimiento y cultura proyectamos el campo hacia el futuro”

-Vengo, maestro, porque me siento tan poca cosa que no tengo ganas de hacer nada. Me dicen que no sirvo, que no hago nada bien, que soy torpe y bastante tonto. ¿Cómo puedo mejorar? ¿Qué puedo hacer para que me valoren más?

El maestro, sin mirarlo, le dijo: «Cuánto lo siento, muchacho. No puedo ayudarte, ya que debo resolver primero mi propio problema. Quizá después...». Y, haciendo una pausa, agregó: «Si quisieras ayudarme tú a mí, yo podría resolver este tema con más rapidez y después tal vez te pueda ayudar».

-E... encantado, maestro -titubeó el joven, sintiendo que de nuevo era desvalorizado y sus necesidades postergados.

-Bien -continuó el maestro. Se quitó un anillo que llevaba en el dedo meñique de la mano izquierda y, dándoselo al muchacho, añadió:- Toma el caballo que está ahí fuera y cabalga hasta el mercado. Debo vender este anillo porque tengo que pagar una deuda. Es necesario que obtengas por él la mayor suma posible, y no aceptes menos de una moneda de oro. Vete y regresa con esa moneda lo más rápido que puedas.

El joven tomó el anillo y partió. Apenas llegó al mercado, empezó a ofrecer el anillo a los mercaderes, que lo miraban con algo de interés hasta que el joven decía lo que pedía por él.

Cuando el muchacho mencionaba la moneda de oro, algunos reían, otros le giraban la cara y tan sólo un anciano fue lo bastante amable como para tomarse la molestia de explicarle que una moneda de oro era demasiado valiosa como para entregarla a cambio de un anillo. Con afán de ayudar, alguien le ofreció una moneda de plata y un recipiente de cobre, pero el joven tenía instrucciones de no aceptar menos de una moneda de oro y rechazó la oferta.

Después de ofrecer la joya a todas las personas que se cruzaron con él en el mercado, que fueron más de cien, y abatido por su fracaso, montó en su caballo y regresó.

Cuánto hubiera deseado el joven tener una moneda de oro para entregársela al maestro y liberarlo de su preocupación, para poder recibir al fin su consejo y ayuda.

Entró en la habitación.

– Maestro -dijo-, lo siento. No es posible conseguir lo que me pides. Quizás hubiera podido conseguir dos o tres monedas de plata, pero no creo que yo pueda engañar a nadie respecto del verdadero valor del anillo.



SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL SAN JOSÉ DE CÚCUTA
INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCÍA HERREROS

Resolución No. 2804 del 10 de noviembre de 2016
DANE: 25400100915101 – NIT: 807.001.601-9



“Formando en valores, emprendimiento y cultura proyectamos el campo hacia el futuro”

– Eso que has dicho es muy importante, joven amigo -contestó sonriente el maestro-. Debemos conocer primero el verdadero valor del anillo. Vuelve a montar tu caballo y ve a ver al joyero. ¿Quién mejor que él puede saberlo? Dile que desearías vender el anillo y pregúntale cuánto te da por él. Pero no importa lo que te ofrezca: no se lo vendas. Vuelve aquí con mi anillo.

El joven volvió a cabalgar.

El joyero examinó el anillo a la luz del candil, lo miró con su lupa, lo pesó y luego le dijo al chico:

– Dile al maestro, muchacho, que si lo quiere vender ya mismo, no puedo darle más de cincuenta y ocho monedas de oro por su anillo.

– ¿Cincuenta y ocho monedas? -exclamó el joven.

– Sí -replicó el joyero-. Yo sé que con tiempo podríamos obtener por él cerca de setenta monedas, pero si la venta es urgente...

El joven corrió emocionado a casa del maestro a contarle lo sucedido.

– Siéntate -dijo el maestro después de escucharlo-. Tú eres como ese anillo: una joya, valiosa y única. Y como tal, sólo puede evaluarte un verdadero experto. ¿Por qué vas por la vida pretendiendo que cualquiera descubra tu verdadero valor?

Y, diciendo esto, volvió a ponerse el anillo en el dedo meñique de su mano izquierda. Todos somos esta joya, valiosos y únicos y andamos por los mercados de la vida pretendiendo que inexperta nos valore.

Cuento del poeta argentino *Jorge Bucay*



SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL SAN JOSÉ DE CÚCUTA
INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCÍA HERREROS

Resolución No. 2804 del 10 de noviembre de 2016

DANE: 25400100915101 – NIT: 807.001.601-9



“Formando en valores, emprendimiento y cultura proyectamos el campo hacia el futuro”

TERCER PERIODO

Resolución Pacífica de Conflictos

“LAS 3 ERRES”

“Un aula de clase es aquella en la que alumnos y profesores reconocen y aprecian las características propias de cada uno, favorecen su desarrollo y autonomía, se tratan con respeto, sienten que se atiende a sus necesidades e intereses, construyen y respetan las normas, manejan de manera constructiva los conflictos, expresan sus emociones, se comunican de manera abierta y efectiva, y cooperan mutuamente para el logro de sus metas.”

Daza & Vega, 2004

TRANSICIÓN

Actividad Recreativa: “Toco tu cabeza”

Niños y docente sentados en ronda en el suelo. La maestra nombrará o señalará a un niño y le entregará una bomba, luego el niño dice su nombre y muestra su juguete favorito, podrá decir sus gustos: “película favorita”, “color preferido”, “comida que más le gusta”, entre otras. Luego el niño deberá tocar la cabeza de su compañero y entregarle la bomba de al lado (el de la derecha) y este deberá hacer lo mismo. Así hasta que se presenten todos los niños.

Nota: Decir a los niños que lleven un juguete para la actividad





SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL SAN JOSÉ DE CÚCUTA
INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCÍA HERREROS

Resolución No. 2804 del 10 de noviembre de 2016
DANE: 25400100915101 – NIT: 807.001.601-9

“Formando en valores, emprendimiento y cultura proyectamos el campo hacia el futuro”



Actividad Central: Video, Aprendiendo a compartir con mis amigos

<https://www.youtube.com/watch?v=d4hCsk4GKU8>

Actividad Práctica: “Mejor Si Jugamos Juntos”

Expresión oral:

- ✓ ¿Qué pasa al principio de la canción?
- ✓ ¿Qué hacemos cuando queremos el mismo juguete?
- ✓ ¿Cómo les ayuda la profesora a solucionar la pelea?
- ✓ ¿Se lo pasan bien jugando juntos?

Finalmente, momento para jugar (30min) y compartir el juguete que cada estudiante llevo.

PRIMERO Y SEGUNDO

Actividad Recreativa: “La sardina enlatada”

Con este juego se pretende estimular la cooperación y divertirse. Desarrollo: se esconden una o dos personas. Después de unos minutos, el resto del grupo va a buscarlas. Si se encuentra a alguna, uno se esconde con ella en este lugar. Así sucesivamente hasta que todas las personas estén reunidas como sardinas enlatadas en el mismo sitio.

Reflexión: ¿Cómo lo han pasado?

¿Creen que es divertido jugar sin competir?



SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL SAN JOSÉ DE CÚCUTA
INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCÍA HERREROS

Resolución No. 2804 del 10 de noviembre de 2016
DANE: 25400100915101 – NIT: 807.001.601-9



“Formando en valores, emprendimiento y cultura proyectamos el campo hacia el futuro”

Actividad Central: Cuando estoy enfadado!

<https://www.youtube.com/watch?v=hPDfSoGj2aw>

ACTIVIDAD PRÁCTICA: Construye y personaliza tu propia rueda de opciones en situaciones de conflicto o problema (Tu creatividad es importante, además de colocar en práctica lo aprendido).

- Colorea el círculo
- Recorta las frases y las imágenes correspondientes



SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL SAN JOSÉ DE CÚCUTA
INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCÍA HERREROS

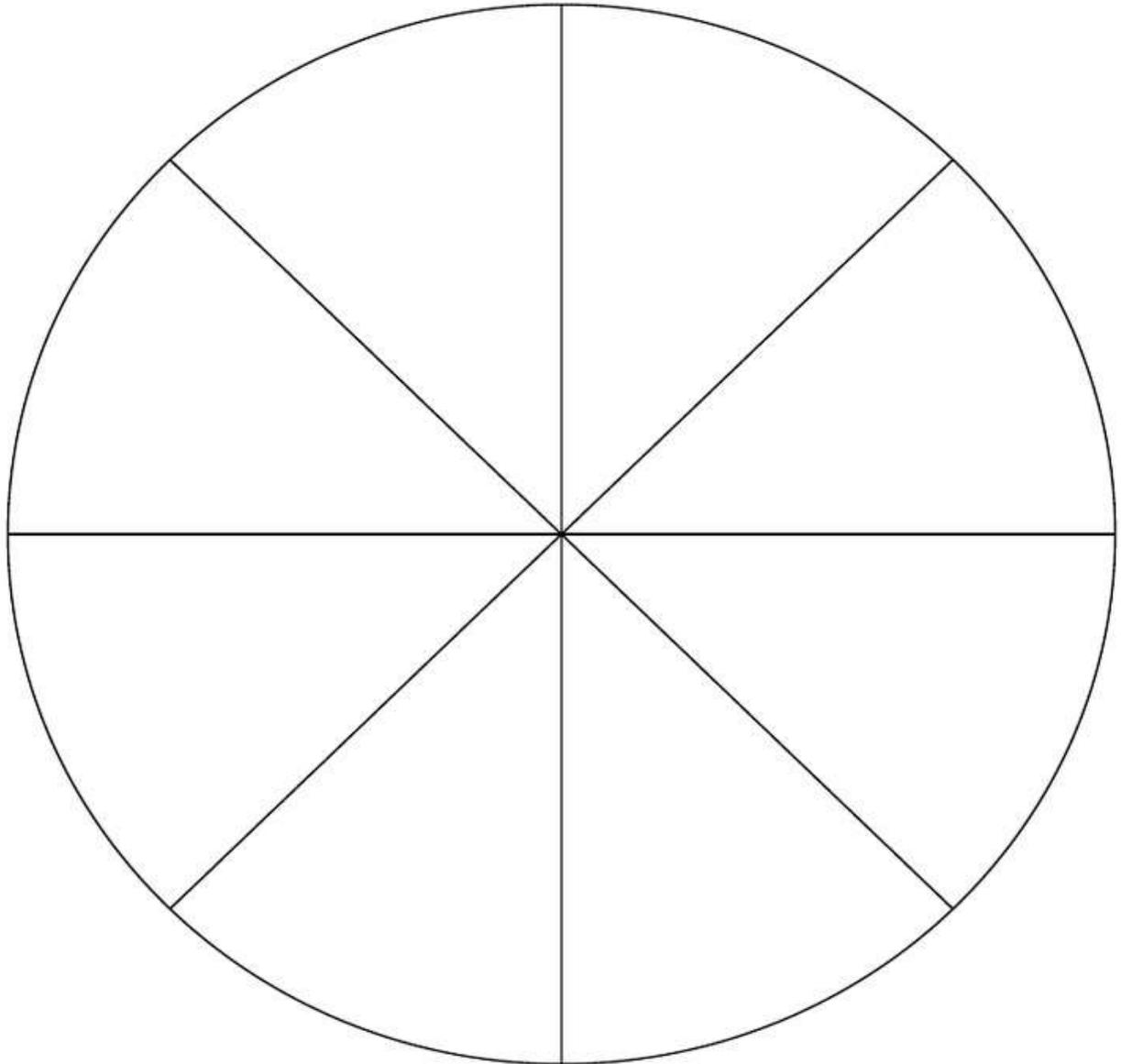
Resolución No. 2804 del 10 de noviembre de 2016
DANE: 25400100915101 – NIT: 807.001.601-9



“Formando en valores, emprendimiento y cultura proyectamos el campo hacia el futuro”

¿QUÉ PUEDO HACER CUANDO

?





SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL SAN JOSÉ DE CÚCUTA
INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCÍA HERREROS

Resolución No. 2804 del 10 de noviembre de 2016
DANE: 25400100915101 – NIT: 807.001.601-9



“Formando en valores, emprendimiento y cultura proyectamos el campo hacia el futuro”

LA RUEDA DE OPCIONES

	
Pedir disculpas	
Hablar de cómo te sientes	
Contar hasta 10 para calmarte	
Diles que paren	
Escoger otra actividad	
Ir a otra parte	
Recibir un abrazo	
Compartir y esperar turnos	



SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL SAN JOSÉ DE CÚCUTA
INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCÍA HERREROS

Resolución No. 2804 del 10 de noviembre de 2016
DANE: 25400100915101 – NIT: 807.001.601-9



“Formando en valores, emprendimiento y cultura proyectamos el campo hacia el futuro”

TERCERO A QUINTO

Actividad Recreativa: Equilibrio De Fuerzas

El juego se plantea como una tensión entre géneros, para experimentar cómo a través de un juego se puede vivir la superación de las diferencias, mezclándose en grupos, en un principio, estereotipados.

Material: una cuerda gruesa, que no se rompa.

Desarrollo: se reparten en dos grupos, divididos en niños y niñas (siempre y cuando se logre equilibrar la cantidad de estudiantes en cada equipo). El juego comienza cuando cada grupo tira suavemente en un sentido. Cuando un grupo empieza a ganar (sin caer en estereotipos, pero normalmente serán los niños), se dejará de tirar y uno de los participantes de este grupo dirá, cantará o realizará algún gesto gracioso imitando exageradamente a las niñas (sin que se pierda el respeto, para hacer reír) y se colocará en el otro lado. Así sucesivamente hasta que se equilibren las fuerzas. Precisamente el juego consiste en equilibrar las fuerzas, de manera que cuando las niñas empiecen a ganar terreno tendrán que pasar al bando contrario para realizar una acción graciosa sobre los niños. Lo más habitual es que este juego acabe cuando se suelta la cuerda a causa de la risa.

Reflexión: aunque sea inconscientemente, solemos asociar ciertas particularidades a un género (gestos, movimientos, tono de voz, etc.). El hecho de reír sirve para unir a la gente más allá de sus diferencias y pone de relieve nuestras semejanzas. El intercambio de roles también pone en evidencia que en cualquier conflicto existe la posibilidad de pasar de una posición de competición a una posición de colaboración.

Actividad Central: Video: Vaya Rabieta! <https://www.youtube.com/watch?v=UK0gJuo8XDI>

Actividad Práctica: Cuestionario de Pelea

PROCEDIMIENTO: El cuestionario de pelea (ver gráfico en la página siguiente) es una manera de lograr que los niños observen cuidadosamente un conflicto en el que están involucrados.

Es una posible futura herramienta que puede implementar en el aula profe, como una de las consecuencias (efectos o “sanciones”) ante infracciones a la regla de “no pelear en el salón”.



SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL SAN JOSÉ DE CÚCUTA
INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCÍA HERREROS

Resolución No. 2804 del 10 de noviembre de 2016

DANE: 25400100915101 – NIT: 807.001.601-9



“Formando en valores, emprendimiento y cultura proyectamos el campo hacia el futuro”

1. Cuando los niños se hayan tranquilizado de su pelea, señale lo absurdo de pelear. No pida una explicación. En cambio, deles un “cuestionario de pelea” para que lo llenen.
2. Cuando los hayan completado, léalos con los participantes. No discuta cómo o por qué se desarrolló el conflicto, sino lo que los estudiantes han dicho que harán en una situación semejante en el futuro. Pregunte, “¿Esta acción resolverá el problema mejor que pelear?”
3. O, haga que los peleadores intercambien de cuestionarios cuando terminen y que escriban sus reacciones ante las anotaciones del otro.

MANOS A LA OBRA

- . Formar equipo de 2 estudiantes
- . Redactar una situación de conflicto donde los protagonistas sean los 2 compañeros de equipo.
- . Diligenciar el Cuestionario de Pelea

Mesa redonda para generar conclusiones de lo aprendido.



SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL SAN JOSÉ DE CÚCUTA
INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCÍA HERREROS

Resolución No. 2804 del 10 de noviembre de 2016
DANE: 25400100915101 – NIT: 807.001.601-9



“Formando en valores, emprendimiento y cultura proyectamos el campo hacia el futuro”

Nombre: _____

CUESTIONARIO DE PELEA:

Con quien Peleaste: : _____

Cual fue el problema:

Por qué empezaste a pelear (2 razones)

Por qué peleó la otra persona contigo

Pelear soluciona el problema? _____

3 acciones que ensayarías o cambiarías si esto sucede otra vez?

1. _____
2. _____
3. _____

Quiere decirle algo a la persona con quien peleaste?



SEXTO A OCTAVO

Actividad Recreativa: “Parejas perdidas”

En esta actividad el docente pedirá sus estudiantes que busquen una pareja, luego entre la pareja de estudiantes deciden quién es el número uno y quien es el número dos.

1. Los números uno (1) arman un círculo y los números dos (2) arman otro círculo.
2. Cuando suene la música ambos grupos deberán girar y girar.
3. Cuando la música pare los estudiantes deberán buscar la pareja y la última que se forme deberá cumplir un reto escogido por el docente.

NOTA: La música puede ser escogida por el docente





SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL SAN JOSÉ DE CÚCUTA
INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCÍA HERREROS

Resolución No. 2804 del 10 de noviembre de 2016
DANE: 25400100915101 – NIT: 807.001.601-9



“Formando en valores, emprendimiento y cultura proyectamos el campo hacia el futuro”

Actividad Central: Construir la caja de los conflictos y preocupaciones del grado respectivo:

Ejemplo: CAJA DE CONFLICTOS Y PREOCUPACIONES 6° (Convivencia escolar)



- Conformar 8 equipos de trabajo.
- Escribir una situación de conflicto experimentada por algún integrante del equipo, pueden acudir al observador del estudiante y exponer situaciones descritas en este.
- Un integrante del equipo pasa al frente depositar en la caja

Finalmente, el/la docente titular toma la caja y la zarandea con el fin de mezclar los papeles.

Actividad práctica:

- Nuevamente un integrante de cada equipo pasa al frente y toma un papel al azar
- Comparten y debaten en el grupo dicha situación descrita



SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL SAN JOSÉ DE CÚCUTA
INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCÍA HERREROS

Resolución No. 2804 del 10 de noviembre de 2016
DANE: 25400100915101 – NIT: 807.001.601-9



“Formando en valores, emprendimiento y cultura proyectamos el campo hacia el futuro”

- Construyen Una lluvia de Posibles y viables Soluciones (3 exactamente)
- Seleccionar una solución consensuada y reparadora para todas las partes implicadas.

“Para concluir la actividad, se realiza mesa redonda y cada equipo expone la situación y la solución efectiva acordada en trabajo colaborativo”

NOVENO A ONCE

Actividad Recreativa: “El relevo de las emociones”

En esta actividad el docente debe dividir su grupo en tres, saldrán a un espacio libre y realizarán relevos.

1. Cada equipo se alinearán y el primero de la fila saldrá corriendo.
2. Al llegar a la meta cada estudiante deberá buscar dos palabras en la sopa de letras que allí se encuentra y rápidamente deberá devolverse para que el compañero que sigue continúe.
3. El grupo que encuentre todas las palabras en la sopa de letras es el ganador.
4. Finalmente, el docente socializará la actividad preguntando qué tipo de emoción experimentaron y como algunas emociones negativas en ciertas circunstancias de la vida pueden ser reguladas.



Find each emotion word in the puzzle below.

																																																																																																																																																																																																																				
contento	alegre	feliz	triste	deprimido																																																																																																																																																																																																																
	<table border="1"> <tr><td>A</td><td>R</td><td>R</td><td>E</td><td>P</td><td>E</td><td>N</td><td>T</td><td>I</td><td>D</td><td>O</td><td>T</td><td>A</td></tr> <tr><td>G</td><td>C</td><td>O</td><td>N</td><td>T</td><td>E</td><td>N</td><td>T</td><td>O</td><td>T</td><td>R</td><td>V</td><td>A</td></tr> <tr><td>F</td><td>U</td><td>E</td><td>G</td><td>O</td><td>Ñ</td><td>F</td><td>E</td><td>L</td><td>I</td><td>G</td><td>A</td><td>B</td></tr> <tr><td>R</td><td>L</td><td>A</td><td>L</td><td>E</td><td>G</td><td>R</td><td>E</td><td>S</td><td>D</td><td>U</td><td>D</td><td>U</td></tr> <tr><td>U</td><td>P</td><td>D</td><td>E</td><td>E</td><td>N</td><td>F</td><td>T</td><td>N</td><td>A</td><td>L</td><td>O</td><td>R</td></tr> <tr><td>S</td><td>A</td><td>O</td><td>D</td><td>N</td><td>R</td><td>E</td><td>U</td><td>G</td><td>F</td><td>L</td><td>Ñ</td><td>R</td></tr> <tr><td>T</td><td>B</td><td>V</td><td>O</td><td>F</td><td>R</td><td>A</td><td>R</td><td>A</td><td>D</td><td>O</td><td>A</td><td>I</td></tr> <tr><td>R</td><td>L</td><td>A</td><td>E</td><td>U</td><td>E</td><td>A</td><td>D</td><td>E</td><td>Á</td><td>S</td><td>I</td><td>D</td></tr> <tr><td>A</td><td>E</td><td>Ñ</td><td>N</td><td>R</td><td>D</td><td>L</td><td>L</td><td>O</td><td>C</td><td>O</td><td>E</td><td>O</td></tr> <tr><td>D</td><td>D</td><td>T</td><td>T</td><td>E</td><td>G</td><td>Á</td><td>I</td><td>Ñ</td><td>I</td><td>P</td><td>S</td><td>E</td></tr> <tr><td>O</td><td>O</td><td>É</td><td>C</td><td>C</td><td>D</td><td>O</td><td>L</td><td>Z</td><td>R</td><td>D</td><td>N</td><td>N</td></tr> <tr><td>E</td><td>N</td><td>I</td><td>T</td><td>I</td><td>D</td><td>O</td><td>N</td><td>I</td><td>O</td><td>F</td><td>O</td><td>T</td></tr> <tr><td>A</td><td>D</td><td>O</td><td>L</td><td>D</td><td>P</td><td>O</td><td>M</td><td>Z</td><td>E</td><td>Ñ</td><td>E</td><td>I</td></tr> <tr><td>O</td><td>E</td><td>S</td><td>F</td><td>O</td><td>O</td><td>I</td><td>J</td><td>R</td><td>A</td><td>N</td><td>A</td><td>D</td></tr> <tr><td>E</td><td>N</td><td>O</td><td>J</td><td>A</td><td>D</td><td>O</td><td>M</td><td>A</td><td>S</td><td>D</td><td>M</td><td>O</td></tr> <tr><td>S</td><td>T</td><td>A</td><td>D</td><td>O</td><td>S</td><td>O</td><td>L</td><td>O</td><td>R</td><td>M</td><td>O</td><td>S</td></tr> </table>			A	R	R	E	P	E	N	T	I	D	O	T	A	G	C	O	N	T	E	N	T	O	T	R	V	A	F	U	E	G	O	Ñ	F	E	L	I	G	A	B	R	L	A	L	E	G	R	E	S	D	U	D	U	U	P	D	E	E	N	F	T	N	A	L	O	R	S	A	O	D	N	R	E	U	G	F	L	Ñ	R	T	B	V	O	F	R	A	R	A	D	O	A	I	R	L	A	E	U	E	A	D	E	Á	S	I	D	A	E	Ñ	N	R	D	L	L	O	C	O	E	O	D	D	T	T	E	G	Á	I	Ñ	I	P	S	E	O	O	É	C	C	D	O	L	Z	R	D	N	N	E	N	I	T	I	D	O	N	I	O	F	O	T	A	D	O	L	D	P	O	M	Z	E	Ñ	E	I	O	E	S	F	O	O	I	J	R	A	N	A	D	E	N	O	J	A	D	O	M	A	S	D	M	O	S	T	A	D	O	S	O	L	O	R	M	O	S	
A	R	R	E	P	E	N	T	I	D	O	T	A																																																																																																																																																																																																								
G	C	O	N	T	E	N	T	O	T	R	V	A																																																																																																																																																																																																								
F	U	E	G	O	Ñ	F	E	L	I	G	A	B																																																																																																																																																																																																								
R	L	A	L	E	G	R	E	S	D	U	D	U																																																																																																																																																																																																								
U	P	D	E	E	N	F	T	N	A	L	O	R																																																																																																																																																																																																								
S	A	O	D	N	R	E	U	G	F	L	Ñ	R																																																																																																																																																																																																								
T	B	V	O	F	R	A	R	A	D	O	A	I																																																																																																																																																																																																								
R	L	A	E	U	E	A	D	E	Á	S	I	D																																																																																																																																																																																																								
A	E	Ñ	N	R	D	L	L	O	C	O	E	O																																																																																																																																																																																																								
D	D	T	T	E	G	Á	I	Ñ	I	P	S	E																																																																																																																																																																																																								
O	O	É	C	C	D	O	L	Z	R	D	N	N																																																																																																																																																																																																								
E	N	I	T	I	D	O	N	I	O	F	O	T																																																																																																																																																																																																								
A	D	O	L	D	P	O	M	Z	E	Ñ	E	I																																																																																																																																																																																																								
O	E	S	F	O	O	I	J	R	A	N	A	D																																																																																																																																																																																																								
E	N	O	J	A	D	O	M	A	S	D	M	O																																																																																																																																																																																																								
S	T	A	D	O	S	O	L	O	R	M	O	S																																																																																																																																																																																																								
acelerado				enojado																																																																																																																																																																																																																
																																																																																																																																																																																																																				
aburrido				enfurecido																																																																																																																																																																																																																
																																																																																																																																																																																																																				
tenso				frustrado																																																																																																																																																																																																																
																																																																																																																																																																																																																				
culpable				enfermo																																																																																																																																																																																																																
																																																																																																																																																																																																																				
orgullosa	agradecido	avergonzado	arrepentido																																																																																																																																																																																																																	



SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL SAN JOSÉ DE CÚCUTA
INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCÍA HERREROS

Resolución No. 2804 del 10 de noviembre de 2016
DANE: 25400100915101 – NIT: 807.001.601-9



Actividad Central: La mediación de Concilio (Juego de roles actuado)

- Se conforma un grupo de tres estudiantes. Uno de ellos debe actuar el papel de Ruano, otro el de Humero y otro el de Concilio.
- Cada uno recibe las instrucciones - transcritas más adelante - que describen el papel que debe representar. Las instrucciones son confidenciales, lo que quiere decir, que ninguno puede mostrar sus instrucciones a sus compañeros de grupo. De lo contrario, la riqueza del ejercicio puede perderse.
- Cada uno debe leerlas en silencio y con mucha atención y, cuando hayan terminado la lectura, Concilio propone que se inicie el proceso de mediación.
- Mientras llevan a cabo la mediación, el/la docentes puede observar la manera como se vive el proceso en cada grupo, pero cuidándose de no intervenir.

Instrucciones para cada rol: Encuentros y desencuentros en el colegio.

Instrucciones confidenciales para Ruano

Usted es un nuevo estudiante en el colegio “Encuentros”. Se cambió a este colegio porque estaba muy aburrido con sus compañeros en el otro colegio. Eran muy cansones y no paraban de molestarlo por ser del campo. Por eso estaba entusiasmado con llegar a otro colegio y hacer nuevos amigos. Pero las cosas no han salido como usted hubiera querido. Desde que llegó, hay un grupo de compañeros que no han hecho sino molestarlo porque usted habla diferente. Uno de ellos, Humero, le había parecido buena gente, pero con lo que pasó hace un rato en el recreo, usted ya está convencido de que es igual a los demás.

Durante el recreo, usted se había quedado en el salón terminando una tarea que le faltaba. Cuando salió, el recreo estaba a punto de terminar y por eso se fue corriendo a la tienda antes de que la fueran a cerrar. Cuando pasó al lado de Humero, él se le atravesó y lo tumbó. Usted se golpeó muy duro y se rasgó sus pantalones nuevos. Se levantó furioso y le dijo: “¿Qué le pasa, mula?”. Él le dijo que no había hecho nada y que más bien usted aprendiera a caminar sobre asfalto. A usted le dio más rabia todavía, porque de nuevo lo estaban insultando por ser del campo. No se aguantó y lo golpeó. Usted no iba a dejar que lo siguieran molestando de esa manera. Humero respondió, y entonces se agarraron a pelear.



SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL SAN JOSÉ DE CÚCUTA
INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCÍA HERREROS

Resolución No. 2804 del 10 de noviembre de 2016
DANE: 25400100915101 – NIT: 807.001.601-9



Una profesora que pasaba por allí los separó y los regañó. Dijo que les daba la oportunidad de que solucionaran el problema con ayuda de uno de los compañeros mediadores que ahora tiene el colegio. También dijo que si no arreglaban el problema serían sancionados y sus padres se enterarían de todo. Usted no quisiera que eso pasara porque sus padres son muy bravos y le pueden pegar. Pero por otro lado, usted tiene mucha rabia. Piensa que quien debe disculparse es Humero por haber empezado. Si él no lo hubiera empujado, nada hubiera pasado. Ahora piensa que “Todos los de la ciudad son igual de creídos y peleones”

Instrucciones confidenciales para Humero

Usted es estudiante del colegio “Encuentros”. Le gusta mucho su colegio, sobre todo porque tiene un buen grupo de amigos. Sin embargo, a veces son cansones y lo meten en problemas, como en el que lo metieron esta mañana en el recreo. Usted estaba tranquilo caminando con ellos cuando pasó corriendo Ruano, un muchacho nuevo a quien sus amigos han estado molestando desde que entró al colegio por ser del campo y hablar diferente. Pero justo cuando Ruano estaba pasando al lado suyo, uno de sus amigos lo empujó para que se tropezara con Ruano. Ruano se cayó y se rasgó el pantalón. Cuando se levantó, sus amigos ya se habían corrido y Ruano la cogió contra usted y le dijo: “¿Qué le pasa, mula?”. Usted no iba a permitir ese tipo de insulto, entonces usted le respondió que más bien aprendiera a caminar sobre asfalto. Él saltó a pegarle un puño y allí se agarraron a pelear.

Una profesora que pasaba por allí los separó y los regañó. Dijo que les daba la oportunidad de que resolvieran el conflicto con ayuda de uno de los compañeros mediadores que ahora tiene el colegio. Además, dijo que si no arreglaban el problema serían sancionados y sus padres se enterarían de todo. Usted no quisiera que eso pasara porque sus padres son muy bravos y le pueden pegar. Pero por otro lado, usted tiene mucha rabia y piensa que quien debe disculparse es Ruano por haberle pegado a usted primero. Si él no le hubiera pegado, usted le hubiera podido explicar lo que pasó y no hubiera habido ninguna pelea. Usted había querido ser buena gente con él, pero piensa que ya no vale la pena. Ahora piensa que “Él, es un ‘peleón’ como todos los que llegan del campo”



Instrucciones confidenciales para Concilio

Usted es estudiante del colegio “Encuentros”. Hace poco participó en la formación de mediadores escolares. Hasta ahora no le había tocado poner en práctica lo aprendido, pero ya le llegó el momento. Una profesora encontró a sus compañeros Humero y Ruano peleando hace un rato. Ella les dijo que trataran de solucionar el problema por medio de una mediación, que si no lo arreglaban, serían sancionados y sus padres se enterarían de todo. Ahora a usted le toca llevar a cabo la mediación y está muy nervioso. Afortunadamente, se acordó de los pasos aprendidos para el proceso de mediación y en este momento recuerda que son los siguientes:

1. Definición de reglas. Los mediadores inicialmente deben buscar que las partes acuerden reglas básicas sobre cómo llevar a cabo el proceso. Algunas de éstas, pueden ser: no interrumpirse, no insultarse, escucharse mutuamente y querer solucionar el problema. Es importante que los mediadores recuerden permanentemente las reglas acordadas a las partes en conflicto, para evitar de este modo que el conflicto escale durante el proceso de mediación.
2. Presentación de perspectivas. Cada parte cuenta su versión sobre el conflicto. Usualmente las partes tienen perspectivas distintas sobre lo que ha ocurrido y en ocasiones es un gran descubrimiento para cada uno darse cuenta que los mismos hechos, fueron percibidos de manera muy distinta por cada una de las partes involucradas. Es labor de los mediadores garantizar que cada uno pueda presentar su perspectiva contando con la debida atención del otro. Para esto, pueden utilizar el parafraseo, es decir, repetir con sus propias palabras lo que los otros dicen para asegurarse que todos estén entendiendo y que quien esté hablando se sienta escuchado. En este paso también es muy valioso que los mediadores le pidan a cada parte que identifique de qué manera lo que hicieron pudo haber contribuido al problema. Esto último puede cambiar la dinámica de muchas acusaciones: “es que usted es...”, hacia el reconocimiento de responsabilidades individuales: “admito que lo que yo hice pudo...”.
3. Generación de alternativas. En este paso, entre todos construyen una lista amplia de opciones que podrían resolver el conflicto. Esta lista se puede construir a partir de una lluvia de ideas en la que ninguna de las propuestas se puede juzgar, criticar o descartar hasta no dar por terminado el proceso. Aquí todo vale así no todas las ideas sean coherentes o realizables. Usualmente, los mediadores dejan que sean las partes involucradas quienes propongan y seleccionen las alternativas más viables. Si las partes no proponen ninguna, los mediadores pueden presentar algunas alternativas.



SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL SAN JOSÉ DE CÚCUTA
INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCÍA HERREROS

Resolución No. 2804 del 10 de noviembre de 2016
DANE: 25400100915101 – NIT: 807.001.601-9



4. Evaluación de alternativas. Entre todos identifican, de las alternativas propuestas, aquellas que puedan favorecer los intereses y las necesidades de las personas involucradas. Si la lista de alternativas fue suficientemente amplia, casi siempre se encontrarán algunas opciones que todos pueden estar dispuestos a aceptar. Si esto no se logra, los mediadores pueden regresar al paso anterior y volver a intentarlo.

5. Establecimiento de acuerdos y generación de compromisos. Una vez las partes han identificado y seleccionado las alternativas que les satisfacen por igual, se definen los acuerdos que las partes están dispuestos a respetar (estos pueden redactarse y firmarse) En estos acuerdos es fundamental que los compromisos de cada parte queden muy bien especificados y que, se defina qué se debe hacer y cómo se debe obrar en la eventualidad de que alguien incumpla lo pactado.

NOTA: El/la docente realiza un acompañamiento y observación en cada equipo de trabajo, posteriormente dar el cierre a la actividad.

Actividad Práctica: Retroalimentación

La información que se presenta no es la misma en cada caso. Esto se hace a propósito, tratando de simular que en la vida real las personas muchas veces tienen perspectivas distintas sobre los mismos hechos y que, frecuentemente, los conflictos se pueden resolver simplemente al compartir y comprender estas diversas perspectivas. En este caso, Ruano no sabe que Humero fue empujado y que éste, no tuvo intención de hacerle daño. Por otro lado, el caso permite distintos resultados según las posibilidades de interpretación de la situación. Algunos pueden llegar a soluciones, como por ejemplo que Humero le explique lo que pasó y que exprese que realmente él sí quiere ser su amigo. Inclusive en algunos casos Humero puede querer ayudarle a Ruano a arreglar el pantalón roto. Sin embargo, también es posible que no lleguen a ningún acuerdo.

-Generar el debate para comparar los acuerdos a los que logro cada equipo. (Preferiblemente escritos).

-Analizar los obstáculos que tuvieron y la manera como los enfrentaron.



SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL SAN JOSÉ DE CÚCUTA
INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCÍA HERREROS

Resolución No. 2804 del 10 de noviembre de 2016
DANE: 25400100915101 – NIT: 807.001.601-9



“Formando en valores, emprendimiento y cultura proyectamos el campo hacia el futuro”

CUARTO PERIODO

CONVIVENCIA ESCOLAR

“Con-vivencia paZ-ífica”

A los niños antes de enseñarles a leer, hay que ayudarles a aprender los que es el amor y la verdad.

Mahatma Gandhi

TRANSICIÓN

ACTIVIDAD ROMPE HIELO: El Supermercado.

Permite desarrollar la atención. Cada participante recibe el nombre de un producto. Se sientan en una ronda de sillas dejando una vacía.

El docente cuenta una historia graciosa sobre un supermercado en la que mencionará distintos productos. El niño nombrado debe correr a sentarse en la silla vacía. Cuando se dice la palabra “supermercado” todos cambian de lugar.



ACTIVIDAD CENTRAL: Mis exploradores emocionados.

La arena es un material manipulativo del agrado de niños y niñas y con muchas posibilidades educativas. Nos dirigimos a una zona de arena en la Institución, hacemos parejas o tríos de estudiantes, dependiendo de la cantidad de niños por grado, y disponemos de un recipiente (tipo ponchera). “solicitarlo el día anterior a sus papitos”



SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL SAN JOSÉ DE CÚCUTA
INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCÍA HERREROS

Resolución No. 2804 del 10 de noviembre de 2016
DANE: 25400100915101 – NIT: 807.001.601-9



“Formando en valores, emprendimiento y cultura proyectamos el campo hacia el futuro”

Actividades con arena:

1. La docente indica una emoción (alegría, tristeza, ira, miedo, sorpresa) que el niño plasmará (dibujará en la arena) introducida en el recipiente, posteriormente la maestra pasará a revisar lo realizado por cada equipo de estudiante.
2. Así mismo dibujarán las iniciales del nombre de los integrantes de cada equipo. Ejemplo: Camilo y Andrés conforma el equipo, plasmarán la letra C y A.
3. Se les da una botella (plástico), la cual deben llenar de arena lo más rápido que puedan.

Finalmente, se les depositará en un lugar determinado y dirigirse a lavar el recipiente para dejarlo en óptimas condiciones.

Por último, su participación será retroalimentada y felicitada por su docente, quien explicará detalladamente los aspectos positivos de la actividad en referencia al tema central: CONVIVENCIA ESCOLAR.

PRIMERO A TERCERO

ACTIVIDAD ROMPE HIELO: Fútbol revisión.

Favorece la atención y la revisión de los conocimientos. Se juega igual que el fútbol, pero cuando se cobra una jugada se hace una pregunta sobre los temas estudiados al equipo en cuestión. Si contesta bien el punto es para ellos, pero si no, será para el equipo contrario.





SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL SAN JOSÉ DE CÚCUTA
INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCÍA HERREROS

Resolución No. 2804 del 10 de noviembre de 2016
DANE: 25400100915101 – NIT: 807.001.601-9



“Formando en valores, emprendimiento y cultura proyectamos el campo hacia el futuro”

PREGUNTAS

1. ¿Qué es la convivencia?
2. ¿Qué es la paz?
3. ¿Qué es la convivencia pacífica?
4. ¿Valores importantes para la convivencia pacífica?
5. ¿Qué dificulta la convivencia pacífica?
6. Describa un ejemplo de convivencia pacífica acá en el colegio

ACTIVIDAD CENTRAL: Aprendiendo normas de convivencia.

La docente se sienta frente al grupo de niños y se dispone a leer el siguiente relato:

“Tomás y su abuelo siempre iban los sábados por la tarde a la plaza. Allí le daban de comer a un grupo de palomas que, felices por la visita, se acercaban rápidamente a ellos para alimentarse.

Pero esa tarde Tomás y su abuelo, sorprendidos, notaron que las palomas no se acercaban a ellos pues un niño que se encontraba cerca corría asustándolas”

Luego se le debe preguntar a los niños:

¿Crees que alguien ha hecho algo malo en el relato? ¿Quién y por qué?

¿Qué hubieras hecho tú en lugar de Tomás?

¿Habrías estado en el lugar del niño que asustaba a las palomas?

¿A quién crees que hubieras molestado si hubieras asustado tú a esas aves: a las palomas, a Tomás, ¿a su abuelo o a todos? ¿Por qué?

TRABAJO EN EQUIPO: A continuación, pídeles a los niños que *relaten un posible final diferente en el que todos estuvieran felices, incluso el niño que asustó a las palomas.*



CUARTO Y QUINTO

ACITIVIDAD ROMPE HIELO: Los actores.

Materiales:

Música y espacio (por ejemplo, un salón grande donde poder moverse)

Dinámica del juego:

Se coloca música y se les pide a los niños que caminen alrededor del salón. Después de unos minutos se corta la música y se divide a los niños en grupos de 4.

A cada grupo se le asigna una forma de comunicación. Por ejemplo; un grupo puede dibujar (no palabras), otro puede hablar sólo con gestos (sin palabras) y ruidos, otro grupo debe comunicarse a través de las letras de canciones conocida y otro podría comunicarse en otro idioma.

La maestra dice: *“daré una consigna a un niño de cada equipo. Ustedes deben OBSERVAR Y COMPRENDER a su compañero, tratar de entenderle y ayudarlo”*.

Luego ella se acerca a un niño y le dice al oído:

Debes comunicar a tu equipo esto (escoger una frase para cada grupo):

“Hazte el enfermo y dile a tu equipo que te sientes mal y que debes llegar al hospital”

“Te has comido una tarta caliente y te quema la lengua”

“Es tu cumpleaños y deseas invitarlos a la fiesta que llevarás a cabo esta tarde en tu casa”

“Tu abuelita está muy enferma y quieres ir a visitarla ya mismo”

Es importante recordar que cada integrante con la consigna debe respetar las reglas del juego. Por ejemplo, si el niño que recibió la consigna está en el grupo de los que solo pueden comunicarse usando otro idioma, entonces debe hablar en ese idioma para hacerle saber al grupo qué es lo que le pasa y qué es lo que ellos deben hacer.

Luego de que uno de los grupos haya logrado comprender a su compañero y llevar a cabo la tarea se les pregunta cómo se han sentido y si ha sido fácil o no comunicarse con sus compañeros de un modo diferente.



SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL SAN JOSÉ DE CÚCUTA
INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCÍA HERREROS

Resolución No. 2804 del 10 de noviembre de 2016
DANE: 25400100915101 – NIT: 807.001.601-9



“Formando en valores, emprendimiento y cultura proyectamos el campo hacia el futuro”

ACTIVIDAD CENTRAL: La tienda mágica.

Permite conocer y apreciar los valores del otro. El organizador refiere que hay una tienda donde ese día todos los que entren pueden tomar lo que deseen sin pagarlo, pero no se puede comprar cosas materiales. Cada uno debe decir al grupo lo que comprará, y se anotarán en la pizarra las compras más repetidas u originales. Se reflexiona sobre la escala de valores.

REFLEXIÓN: La convivencia escolar incide directamente en el desarrollo de las competencias personales y sociales de niños y jóvenes, las cuales serán luego transferidas a otros contextos. De esta forma, la escuela forma ciudadanos conscientes de su compromiso con la comunidad a la que pertenecen y son capaces de mantener interacciones positivas.

SECUNDARIA

ACTIVIDAD ROMPE HIELO: PENSANDO – ANDO

Se conforman 6 grupos de trabajo (el número de estudiantes que corresponda por grupo)

Juegos para reflexionar

Objetivo: En el libro Valores para pensar, Robert Fisher propone algunas noticias y dilemas de la vida cotidiana para ayudar a nuestros hijos, y/o estudiantes a encontrar respuestas sobre la justicia y la conciencia del otro. Aquí, algunos ejemplos:

• *Noticia: Un asesinato racista*

Tema: Racismo

Preguntas clave: ¿Por qué sucedió? ¿Por qué está mal? ¿Qué se puede hacer con eso?

• *Noticia: Protesta contra la caza del zorro*

Tema: Derechos de los animales

Preguntas clave: ¿Por qué se caza a los animales? ¿Debería estar permitido?

• *Noticia: Una guerra civil*

Tema: Guerra

Preguntas clave: ¿Por qué existen las guerras? ¿Qué alternativas hay?



SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL SAN JOSÉ DE CÚCUTA
INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCÍA HERREROS

Resolución No. 2804 del 10 de noviembre de 2016
DANE: 25400100915101 – NIT: 807.001.601-9



“Formando en valores, emprendimiento y cultura proyectamos el campo hacia el futuro”

•**Noticia: Tráfico de drogas**

Tema: Drogas

Preguntas clave: ¿Qué son las drogas? ¿Es malo tomar drogas? ¿Por qué?

•**Noticia: Chicos que no van al colegio**

Tema: Escuela

Preguntas clave: ¿Debería ser obligatorio ir al colegio? ¿Por qué?

TÉCNICA “SEIS SOMBREROS PARA PENSAR”

¡Profe Titular por favor recuerda llevar los sombreros impresos a tu clase!

COLOR SOMBRERO	ACTIVIDAD
SOMBRERO BLANCO	Observar que es positivo – Qué es beneficioso
SOMBRERO NEGRO	Aspectos negativos - Desventajas
SOMBRERO AZUL	Aspectos ambiguos – que no están claros o que no se entienden
SOMBRERO VERDE	Aspectos que no había pensado - nuevos
SOMBRERO ROJO	Que emociones me despierta ese conflicto
SOMBRERO AMARILLO	Analizo, me detengo, me pregunto y tomo una decisión
¿Qué defendiendo?	Tomo una postura - ¿Con qué me quedo?

ACTIVIDAD

Construir una (1) situación grupal que afecte significativamente al grado en general, preferiblemente concerniente a la convivencia escolar (escribirla en el tablero).

Formar 6 equipos de trabajo y entregar un sombrero por equipo.

Realizar la actividad propuesta en el sombrero.

El docente se dirige grupo por grupo resolviendo dudas, apoyando el proceso y rifando el rol de líder, quien será el estudiante que se dirija al frente a socializar su experiencia, así mismo importante dejarlo escrito en el tablero.

Finalmente tomar foto al tablero con la actividad resuelta.

OBSERVACIÓN: Por favor tomar fotos durante la actividad como evidencia.



SECRETARIA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL SAN JOSÉ DE CÚCUTA
INSTITUTO TÉCNICO RAFAEL GARCÍA HERREROS

Resolución No. 2804 del 10 de noviembre de 2016
DANE: 25400100915101 – NIT: 807.001.601-9



“Formando en valores, emprendimiento y cultura proyectamos el campo hacia el futuro”

ANEXO 1

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Nombre del Estudiante:	
Lugar:	Fecha:
Grado:	Sede:

Yo: _____ identificado con C.C. _____ autorizo a los docentes de la Institución Educativa Rafael García Herreros de forma consciente y voluntaria el uso de las fotografías de mi acudido/a en el **Proyecto de Convivencia Escolar: Nubes de Colores**, liderado por el docente: Breyner Yamid Niño Acevedo y la docente orientadora: Diana Carolina Guarín Lizarazo, habiendo sido informado/a previamente con objetividad y claridad acerca del fin de los datos aportados.

Tanto los datos como las fotografías, obtenidos bajo este consentimiento, solo podrán ser utilizados con fines educativos dentro del marco de la ética.

Se firma a los _____ días del mes _____ del año _____.

FIRMA